

Я. И. Матюшенко

КЛАССИФИКАЦИЯ ПОДХОДОВ К ИССЛЕДОВАНИЮ ФЕНОМЕНА ГЕЙМЕРСТВА

В статье систематизируются различные взгляды на проблему влияния компьютерных игр на физическое и психическое здоровье человека. Анализируются виды позитивных и негативных воздействий компьютерных игр. Выделяются основные заболевания, сопутствующие игровой зависимости у детей и подростков. Представлены варианты развития когнитивных способностей у геймеров.

Ключевые слова: компьютерные игры, геймеры, игровая зависимость.

The article discusses different views on the problem of the influence of computer games on the physical and mental health. It analyses the types of positive and negative effects of computer games. The major diseases that accompany gaming addiction in children and adolescents are highlighted. Variants of cognitive abilities of gamers are submitted.

Keyword: computer games, gamers, gambling.

Проблема игровой зависимости на протяжении последних двух десятилетий является актуальной темой для психологических, педагогических, междисциплинарных исследований.

Нами были проанализированы работы отечественных и зарубежных исследователей по направлениям: психологические особенности геймеров, вопросы мотивации геймеров, механизмы формирования зависимости, влияние на организм, позитивное и негативное влияние компьютерных игр на психику.

В работе О. В. Митиной рассматриваются особенности мотивации к игре. Эта характеристика опрошенных геймеров существенно различается по гендерному признаку: женщины ориентируются на возможность достижений в игровой среде, а мужчины считают игру средством для самопознания. Различия наблюдаются и в любимых игровых жанрах [14]: женщины предпочитают аркады и логические

игры (67 %), а мужчины — РПГ (ролевые игры от третьего лица, отличающиеся линейностью сюжета) и стратегии (70 %).

В исследовании А.А. Аветисовой [1] рассматриваются ключевые результаты исследований взрослых геймеров. Интерес к этой группе объясняется тем, что количество взрослых игроков в настоящее время увеличивается, но особенности этой категории недостаточно изучены.

В ходе анализа результатов опросов М.Д. Гриффитсом (M.D. Griffiths) [23] была высказана гипотеза о зависимости между психологическими особенностями геймера и его предпочтениями в играх. Но А.А. Аветисова высказала противоположную точку зрения, так как геймеры, предпочитающие различные жанры, показывали идентичные психологические показатели (агрессивность, автономность, стойкость в достижении целей и др.).

Специфика по возрастному параметру была определена А.А. Аветисовой по результатам анализа двух групп геймеров: до 20 лет и старше 20 лет. По итогам теста, проведенного по методике «Личностные факторы принятия решений (ЛФР-25)», были выявлены значимые различия между группами по следующим шкалам: Локус контроля ($p=0.04$), Мотивация достижения ($p=0.03$), Любовь к порядку ($p=0.01$), Самопознание ($p=0.04$), Чувство вины ($p=0.04$) и Агрессивность ($p=0.01$). Данные были представлены в виде суммарных баллов и стандартных отклонений.

В 2011 г. С.Г. Давыдовым и Т.А. Немудровой [6] было проведено количественное исследование российских геймеров для их сегментирования. В основу методики были положены различия во времени игровой практики, отношении к компьютерным играм, значимости игры в социальной жизни игроков. В число задач входило не только классифицирование геймеров, но и определение их количества, социально-демографического состава, игровых предпочтений и источников информирования о новинках.

Принадлежность участника опроса к геймерам определялась по наличию или отсутствию на момент проведения исследования игровой практики (независимо от времени, которое человек проводит за игрой). В результате были выделены 5 групп геймеров, которые были условно названы следующим образом: консерваторы,

фанаты, интересующиеся, казуалы и виртуалы. Основанием для такого разделения послужила разная точка зрения геймеров на значимость игр в их повседневной жизни:

Консерваторы — считают компьютерные игры способом досуга, обычно проводят за игрой не более 1 часа за игровую сессию. В эту группу входят люди старше 30 лет.

Фанаты — коллекционируют все, что связано с их любимыми играми. Могут проводить за игрой несколько часов подряд, играют ежедневно. В эту группу входят мужчины до 25 лет (81,3 %).

Интересующиеся — для представителей этой группы интересны игры любых жанров. Продолжительность игровой сессии — не более 1,5 часов. В этой группе преобладают люди до 25 лет (82 %).

Казуалы — играют не более 30 мин. за раз, предпочитают игры определенного жанра, используют для игры мобильные телефоны. Средний возраст — до 30 лет.

Виртуалы — придают большое значение коммуникации в игре [3] (гильдии и кланы) и поиску единомышленников на форумах. Сюда входят геймеры старше 20 лет.

В процессе исследования феномена игровой зависимости Ю.Д. Бабаевой рассмотрены и классифицированы негативные воздействия игр на организм [2]:

- 1) утомляемость глаз,
- 2) неудобная поза,
- 3) излучение.

Ю.М. Кузнецова подтвердила эту классификацию и добавила к ней воздействие психических нагрузок на игрока [12].

С точки зрения Е.В. Грязновой [9] и К. Карделлана [11], психологическое влияние чрезмерного увлечения компьютерными играми на подростков следует выделить в качестве отдельной темы для проведения исследования с целью создания методики предотвращения проявлений социопатии.

По мнению авторов пособия для педагогов и социальных работников, наблюдающийся кризис норм и ценностей в обществе приводит к появлению особой молодежной субкультуры, в которой ценности и установки приобретают негативный характер, благоприятствующий развитию зависимости [15].

В 2012 г. Е.Е. Малковой и Н.И. Калиным было проведено исследование подростков с риском развития компьютерной зависимости [13]. В основную группу вошли подростки, клинико-психологический статус которых соответствовал одной из 4-х форм нарушений адаптации (по классификации DSM-III-R). Большинство участников исследования имели проблемы в области контроля над эмоциями (54,9 %) и поведением (68,5 %). При этом нарушения контроля, приводящие к правонарушениям, встречались у четверти из них (14,6 %). На третьем месте расположились подростки, подверженные соматизации (часто болеющие — 19,4 %). В результате выяснилось, что все подростки проводят за компьютером более 3 часов в день (а 6,3 % — более 6 часов). При этом у мальчиков сильнее проявлялись симптомы аддиктивного поведения (проблемы в учебе, отношениях с одноклассниками и др.) [16].

Частично вопросы зависимости исследовались в пособии для педагогов, специалистов по социальной работе, социальных и медицинских работников. Авторы анализировали вопросы профилактики зависимости, социальной безопасности молодежи, управления рисками в обеспечении социальной безопасности детства [15].

О психологических причинах возникновения зависимости высказались немецкие ученые, проводившие исследование детей и подростков с признаками зависимости от компьютерных игр. В ходе работы использовалась шкала оценки игровой зависимости CSV-S для различения регулярных игроков и чрезмерно играющих в компьютерные игры.

В результате опроса 183 пациентов психиатрических клиник с симптомами игровой зависимости было выделено более 10 сопутствующих игровой зависимости заболеваний: расстройства развития личности, поведенческие расстройства, шизофрения, нервные расстройства, задержка психического развития и т. д. [19].

Исследователь М.Д. Гриффитс (M.D. Griffiths) полагает, что зависимость от компьютерных игр является частью интернет-зависимости наравне с виртуальным общением, покупками в онлайн-магазинах и т. д. [20,21].

Одной из причин развития психологической зависимости от компьютерных игр, по мнению А.В. Гордеевой, является персонификация компьютера пользователем [8]. Для проверки гипотезы было проведено тестирование по методике исследования образа компьютера (МИОК). В качестве факторов, по предположению влияющих на степень персонификации компьютера, были рассмотрены: пол, образование, профессия, возраст, опыт работы с компьютером. Всего в тестировании приняло участие 569 человек.

Прослеживается тенденция уменьшения персонификации компьютера с увеличением возраста опрошенных. Что касается эмоционального восприятия компьютера участниками, то здесь значимых различий не наблюдается.

Но в работе Н.В. Богачевой помимо вредных эффектов отмечены факты положительного действия компьютерных игр на когнитивные характеристики геймеров. Наличие выраженных эффектов наступает при использовании контролируемых сеансов игры (не более 1 часа) в течение двух недель. Такие воздействия могут влиять на следующие характеристики [4]:

- 1) внимание (увеличивается объем и расширяется поле внимания, повышается концентрация на релевантной информации, менее выражен эффект мигания внимания);
- 2) память (объем рабочей памяти, увеличение времени сохранения сверхкратковременной зрительной памяти);
- 3) когнитивный контроль (координация и мониторинг когнитивных процессов);
- 4) мультитаскинг («многозадачность»);
- 5) пространственные способности (ориентация в пространстве, мысленная визуализация объектов).

Исследование регенерации нейронов (Gatica-Rojas V., et al.) показало, что компьютерные игры могут быть эффективным средством для реабилитации при неврологических заболеваниях (инсульт, церебральный паралич и др.)

Проведение 30-минутных игровых сессий для пациентов с этими диагнозами (применялись игры с различными способами взаимодействия: использование джойстика, датчика движения)

вызывало активацию вестибулярной, проприоцептивной и визуальной систем организма пациентов [18].

При повторном определении состояния игроков после нескольких игровых практик были обнаружены изменения в реорганизации нейронных сетей мозга пациентов.

Обратимся к исследованиям содержания компьютерных игр. Большинство компьютерных игр содержат сцены жестокости и насилия, при этом убийство представляется как необходимая мера борьбы со злом [5, 7, 11].

Яркая особенность современных игр — наделение положительных героев отрицательными характеристиками и облагораживание отрицательных персонажей. М. Иванов отмечает активное применение приема «игры от первого лица», т. е. игроки в большей степени ассоциируют себя с персонажем, чем при взгляде на виртуальный мир со стороны [10]. «Герой игры, выступающий прообразом игрока, зачастую — аморальная и асоциальная личность, вобравшая в себя различные пороки человечества» [17].

Таким образом, подходы к изучению игровой зависимости можно классифицировать следующим образом:

- 1) выявление причин формирования и развития зависимости (психологические, психофизиологические особенности геймеров);
- 2) негативные влияния игровой зависимости (воздействие на здоровье, психологические отклонения);
- 3) позитивное влияние (развитие когнитивных способностей, реабилитация пациентов с неврологическими заболеваниями);
- 4) содержание игр (особенности, образ персонажа).

Исследования компьютерной зависимости рассматривают ее с разных точек зрения. Подробно изучены жанры компьютерных игр, характеристики геймеров по возрасту, полу, профессии и т. д. Но остается открытым вопрос формирования зависимости от компьютерных игр.

Литература

1. Аветисова А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры / А. А. Аветисова // Психология. Журнал Высшей школы экономики. — 2011. — № 4. — С. 35–58.

2. *Бабаева Ю.Д.* Одаренный ребенок за компьютером / Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войсунский. — М.: Сканрус, 2003. — 336 с.
3. *Бекетов М.А.* Нормы поведения в онлайн-играх и киберспорте / М.А. Бекетов // Обсерватория культуры. — 2013. — № 6. — С. 55–57.
4. *Богачева Н.В.* Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров / Н.В. Богачева // Вестник Московского университета. Серия 14: Психология. — 2014. — № 4. — С. 120–130.
5. *Войсунский А.Е.* Развивается ли агрессивность у детей и подростков, увлеченных компьютерными играми / А.Е. Войсунский // Вопросы психологии. — 2010. — № 6. — С. 123–127.
6. *Давыдов С.Г.* Опыт сегментирования российской аудитории геймеров / С.Г. Давыдов, Т.А. Немудрова // Социология, методология, методы, математическое моделирование. — 2011. — Т. 32. — С. 104–123.
7. *Гордеева А.В.* Увлеченность компьютерными играми: психологический аспект. — К., 2004.
8. *Гордеева А.В.* Психологические особенности персонификации компьютера у различных категорий пользователей / А.В. Гордеева // Вестник Харьковского университета. Сер.: Психология. — Харьков, 2002. — № 550. — Ч. 1. С. 58–60.
9. *Грязнова Е.В.* Виртуально-информационная реальность и становление Личности / Е.В. Грязнова // Виртуально-информационная реальность в системе «Человек — Универсум»: моногр. — Н. Новгород, 2006. — С. 239–253
10. *Иванов М.* Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера. — URL: <http://www.i-u.ru> (дата обращения: 09.12.2015).
11. *Керделлан К.* Дети процессора. Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых / К. Керделлан, Г. Грезийон. — Екатеринбург: У-Фактория, 2006. — 272 с.
12. *Кузнецова Ю.М.* Психология жителей Интернета / Ю.М. Кузнецова, Н.В. Чудова. — М.: ЛКИ, 2011. — С. 30–33.
13. *Малкова Е.Е., Калинин Н.И.* Клинико-психологические феномены формирования компьютерной зависимости у современных подростков // Медицинская психология в России: электрон. науч. журн. — 2012. — № 4 (15). — URL: http://mprj.ru/archiv_global/2012_4_15/nomer/nomer03.php (дата обращения: 09.12.2015).
14. *Митина О.В.* Интернет в гендерном измерении / О.В. Митина, А.Е. Войсунский // Введение в гендерные исследования / под ред. И.В. Костиковой. — М.: Аспект Пресс, 2005. — С. 204–216.
15. *Патраков Э.В., Шайдунова Т.Ю., Шмакова И.В.* Пособие для педагогов, специалистов по социальной работе, социальных и медицинских работников // Командное взаимодействие в профилактике наркомании: организационные, психолого-педагогические и правовые аспекты / под ред. В.С. Пестерева. — Екатеринбург, 2006. — URL: <http://www.academia.edu/19560933> (дата обращения: 18.12.2015).

16. *Съедин Ю.В.* Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учеб. пособие. / Ю.В. Съедин, Ставроп. гос. пед. ун-т. — Ставрополь: Сервисшкола, 2005. — 60 с.
17. *Шаров К.С.* Онлайн-видеоигры как фактор социальных девиаций / К.С. Шаров // Ценности и смыслы. — 2015. — № 3 (37). — С. 52–65.
18. *Gatica-Rojas V. et al.* / *Neural Regeneration Research*. — 2014. — № 9. — P. 888–896.
19. *Gerd L., Helmut O., Bromba M. et al.* / *Computers in Human Behavior*. — 2015. — P. 9–15.
20. *Griffiths M.D.* Gambling and gaming addictions in adolescence / M.D. Griffiths. — Leicester, UK: British Psychological Society/Blackwell, 2008.
21. *Griffiths M.D.* Internet and video-game addiction / M.D. Griffiths // In C. Essau (Ed.), *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment*. — San Diego: Elsevier, 2008. — P. 234–245.